

République Tunisienne  
Ministère de l'Éducation



# Aides pédagogiques **D'INFORMATIQUE**

SECTION : Sport

Septembre 2024

# AIDE PÉDAGOGIQUE : 2024-2025

## Section : Sport Niveau : 2<sup>ème</sup> Année

Domaine d'apprentissage	Savoirs associés détaillés	Pistes pédagogiques et directives
<b>Production et publication de médias</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Présenter, pour chaque média, les caractéristiques fondamentales.</li><li>❖ Produire et retoucher des images numériques.<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Créer des images.</li><li>▪ Redimensionner des images.</li><li>▪ Modifier des images.<ul style="list-style-type: none"><li>• Manipuler des calques (Créer /Positionner /Modifier).</li><li>• Régler l'éclairage et les couleurs.</li><li>• Appliquer des filtres.</li></ul></li><li>▪ Utiliser différents types de sélection.</li><li>▪ Utiliser différents formats d'enregistrement.</li></ul></li><li>❖ Publier les images numériques réalisées dans des espaces de partage.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Se limiter à l'image, au son et à la vidéo en mettant l'accent sur les caractéristiques suivantes : Format, résolution, unité de mesure et taille.</li><li>❖ Décrypter des images via la présentation de différentes images bien sélectionnées au préalable (Affiches publicitaires, photos de magazines, etc.).</li><li>❖ Développer l'esprit créatif et l'esprit critique lors de la production d'images.</li><li>❖ Inciter l'apprenant à publier les images numériques réalisées sur une médiathèque d'images en ligne en leur attribuant les droits de partage (Wikimedia par exemple).</li></ul>

Domaine d'apprentissage	Savoirs associés détaillés	Pistes pédagogiques et directives
<p><b>Communication et technologie Internet</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Utiliser des applications d'enquête en ligne pour créer des formulaires. <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Créer un formulaire en ligne. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distinguer entre les questions fermées / ouvertes.</li> <li>• Utiliser différents types de questions : Réponse courte, Paragraphe, Choix multiples, Cases à cocher, Liste déroulante, Echelle linéaire, Grille à choix multiples.</li> <li>• Organiser les questions en sections.</li> </ul> </li> <li>▪ Récupérer les réponses sous forme de données tabulaires.</li> </ul> </li> <li>❖ Exploiter des outils de collaboration en ligne pour créer et modifier des documents en ligne.</li> <li>❖ Créer un contenu en ligne. <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Exploiter des documents en ligne existants.</li> <li>▪ Exploiter les résultats obtenus (graphiques, tableaux).</li> </ul> </li> <li>❖ Partager des documents en ligne grâce à un lien tout en spécifiant les droits d'accès (lecture, modification, commentaires).</li> <li>❖ Adopter des comportements de l'E-citoyen en s'inspirant de l'EMI.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Enumérer quelques applications d'enquête en ligne, exemples : Google forms, Type Forms, Drag'n Survey, Survey Monkey, LimeSurvey, etc.</li> <li>❖ Amener les apprenants à découvrir les composants d'un formulaire à travers un formulaire existant.</li> <li>❖ Concevoir des formulaires en ligne bien structurés (gérer les sections, prévoir un formulaire conditionnel, insérer différents médias, etc.).</li> <li>❖ Utiliser des outils de collaboration et de communication en ligne (Exemples : Google drive, Dropbox, Evernote, Mural, etc.).</li> <li>❖ Inciter les apprenants à coopérer et à collaborer pour créer et modifier des documents partagés.</li> <li>❖ Inciter les apprenants à adopter un comportement de l'E-citoyen (Partage d'informations légales et pertinentes, respect de la diversité, etc.).</li> <li>❖ Il est préconisé de traiter le sujet de l'EMI à travers des présentations réalisées et exposées par les apprenants.</li> </ul>

# AIDE PÉDAGOGIQUE : 2024-2025

## Section : Sport Niveau : 3<sup>ème</sup> Année

Domaine d'apprentissage	Savoirs associés détaillés	Pistes pédagogiques et directives
<b>Analysede données</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Exploiter un logiciel Tableur pour organiser et analyser des données relatives à un problème donné.<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Présenter l'environnement de travail.</li><li>▪ Gérer des classeurs (Créer, Ouvrir, Enregistrer, Fermer des classeurs).</li><li>▪ Manipuler des feuilles de calcul (Modifier le nom, Insérer colonnes/lignes).</li><li>▪ Mettre en forme une feuille de calcul : Nombre, Alignement, Remplissage, Police et Bordure.</li></ul></li><li>❖ Analyser, interpréter et synthétiser des données à l'aide d'un logiciel tableur.<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Utiliser l'adressage relatif, absolu et mixte des cellules dans les formules de calcul.</li><li>▪ Utiliser des fonctions prédéfinies : <b>MIN</b>, <b>MAX</b>, <b>MOYENNE</b>, <b>SOMME</b>, <b>NB</b>, <b>RANG</b> et <b>SI</b>.</li><li>▪ Trier des données selon un seul critère.</li><li>▪ Utiliser un filtre automatique.</li></ul></li><li>❖ Partager les résultats obtenus.</li></ul>	<p>Amener les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ exploiter les données existantes relatives à un problème donné sous différents formats (".xlsx", ".csv"),</li><li>▪ récupérer les données collectées pour une exploitation rationnelle.</li><li>▪ organiser les données en utilisant un logiciel tableur,</li><li>▪ trier les données selon un seul critère (ordre alphabétique, valeurs numériques),</li><li>▪ utiliser des filtres automatiques pour extraire des informations spécifiques,</li><li>▪ introduire le thème traité à travers un teaser (séquence vidéo introductive).</li></ul>

Domaine d'apprentissage	Savoirs associés détaillés	Pistes pédagogiques et directives
<p><b>Production et publication de médias</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Exploiter des outils de création et de manipulation de séquences audiovisuelles. <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Acquérir une vidéo.</li> <li>▪ Importer une vidéo.</li> <li>▪ Ajouter des effets, titrage, sous-titrage et générique.</li> </ul> </li> <li>❖ Créer un espace de diffusion de vidéos (Chaîne YouTube) pour publier les productions audiovisuelles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Amener les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ analyser de vidéos via la présentation de différentes séquences bien sélectionnées (spot publicitaires, teaser, etc).</li> <li>▪ exploiter des outils de création et de manipulation de séquences audiovisuelles (Exemples de logiciels dédiés à l'audiovisuel : DaVinci_Resolve_12, ANIMOTICA, Avs, openShot).</li> <li>▪ développer l'esprit créatif et l'esprit critique lors de la production audiovisuelle.</li> </ul> </li> <li>❖ Proposer aux apprenants des idées de productions audiovisuelles étroitement liées au problème posé.</li> <li>❖ Inciter l'apprenant à publier les productions audiovisuelles réalisées sur un espace de diffusion.</li> </ul>
<p><b>Nouvelles technologies et Internet</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Exploiter des outils de travail collaboratifs en ligne.</li> <li>❖ Se familiariser avec divers outils dédiés à la visioconférence.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Inciter les apprenants à coopérer et à collaborer pour créer et modifier des documents partagés.</li> <li>❖ Présenter et utiliser différents outils dédiés à la visioconférence (Microsoft Teams, Google Meet, etc).</li> <li>❖ Organiser et animer une visioconférence.</li> </ul>

# AIDE PÉDAGOGIQUE : 2024-2025

## Section : Sport

### Niveau : 4<sup>ème</sup> Année

Domaine d'apprentissage	Savoirs associés détaillés	Pistes pédagogiques et directives
Analyse de données	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Exploiter un logiciel tableur pour organiser, traiter des données et interpréter des résultats.<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Utiliser les fonctions logiques (ET/ OU).</li><li>▪ Insérer les fonctions prédéfinies <b>SOMME.SI</b> et <b>NB.SI</b>.</li><li>▪ Utiliser les fonctions prédéfinies sur les dates : <b>AUJOURDHUI</b>, <b>DATEDIF</b> (On se limite aux unités "Y", "M" et "D").</li><li>▪ Valider des données.</li><li>▪ Réaliser une mise en forme conditionnelle sur une seule colonne.</li></ul></li><li>❖ Insérer et manipuler des graphiques.<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Créer des graphiques (type du graphique, titre, axes, légendes, étiquettes, changer l'emplacement d'un graphique).</li><li>▪ Modifier les options des graphiques (sélectionner les éléments d'un graphique, modifier le type d'un graphique, afficher/masquer des éléments d'un graphique, modifier les étiquettes de données, modifier l'orientation du texte dans un élément).</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Prévoir des situations rappelant :<ul style="list-style-type: none"><li>▪ l'exploitation de données existantes relatives à un problème donné sous les formats suivants (".xls", ".csv"),</li><li>▪ la mise en forme dans une feuille de calcul (Nombre, Alignement, Police et Bordure),</li><li>▪ l'utilisation de formules de calcul (<b>Adressage absolu, relatif et mixte</b>),</li><li>▪ l'insertion de fonctions prédéfinies : <b>MIN</b>, <b>MAX</b>, <b>MOYENNE</b>, <b>SOMME</b>, <b>NB</b>, <b>RANG</b> et <b>SI</b>,</li><li>▪ l'application du tri des données selon un seul critère,</li><li>▪ l'utilisation d'un filtre automatique.</li></ul></li><li>❖ Utiliser des feuilles de calcul existantes prétraitées.</li><li>❖ Prévoir des activités d'apprentissage faisant appel à /au(x) :<ul style="list-style-type: none"><li>▪ contrôle de saisie de données (type de données, valeurs),</li><li>▪ la mise en forme conditionnelle appliquée sur une seule colonne,</li><li>▪ la manipulation des graphiques (la création d'un graphique, la modification des options d'un graphique).</li></ul></li><li>❖ Consolider l'esprit critique via une représentation graphique pour analyser des données et interpréter les résultats.</li></ul>

Domaine d'apprentissage	Savoirs associés détaillés	Pistes pédagogiques et directives
<p><b>Publication électronique</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Exploiter un outil de présentation pour présenter des idées de manière plus lisible.</li> <li>❖ Reconnaître l'utilité d'un logiciel de présentation.</li> <li>❖ Créer une présentation.</li> <li>❖ Personnaliser une présentation (thème, arrière-plan).</li> <li>❖ Manipuler une diapositive. <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gérer une diapositive (ajout, suppression et duplication).</li> <li>▪ Appliquer une disposition prédéfinie.</li> <li>▪ Insérer des objets (zone texte, liste à puces, forme, image, SmartArt, WordArt, tableau).</li> <li>▪ Mettre en forme les objets (effet, couleur, superposition et organisation) d'une diapositive.</li> <li>▪ Ajouter des animations aux objets d'une diapositive.</li> <li>▪ Ajouter des transitions aux diapositives.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Développer, chez l'apprenant, l'esprit créatif lors de la conception et création d'une présentation.</li> <li>❖ Amener l'apprenant à représenter ses idées en intégrant dans sa présentation du texte, des images, des Smart Arts, des tableaux, des graphiques.</li> <li>❖ Inciter l'apprenant à exploiter les résultats obtenus via un logiciel tableur (graphique/tableau) en les intégrant dans une présentation.</li> </ul>